

ESTRATEGIAS LÚDICO PEDAGÓGICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE  
LOS PROCESOS ACADÉMICOS EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO GRADO  
DEL COLEGIO MARÍA MONTESSORI DE CARTAGENA

NAICY MARIA CASTILLA BATISTA  
DAGOBERTO YEPES FAJARDO

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA  
CARTAGENA DE INDIAS D.T Y C-BOLÍVAR

2015

ESTRATEGIAS LÚDICO PEDAGÓGICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE  
LOS PROCESOS ACADÉMICOS EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO GRADO  
DEL COLEGIO MARÍA MONTESSORI DE CARTAGENA

NAICY MARIA CASTILLA BATISTA  
DAGOBERTO YEPES FAJARDO

Trabajo de grado para optar el título de  
Especialistas en Pedagogía de la Lúdica

Asesora  
CAROLINA ESPITIA GÓMEZ  
Msc. Educación

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA  
CARTAGENA DE INDIAS D.T Y C-BOLÍVAR

2015

Nota de aceptación:

---

---

---

---

---

Firma Presidente del Jurado

---

Firma del Jurado

---

Firma del Jurado

## AGRADECIMIENTOS

Los integrantes del presente proyecto expresan sus más sinceros agradecimientos a:

Dios todo poderoso, que nos reunió con un grupo de compañeros dinámicos, trabajadores incansables, alegres pero sobre todo unidos por un mismo sueño: “Dinamizar el trabajo de aula y dignificar la tarea docente”.

A nuestras familias por su comprensión y apoyo al momento de la ausencia.

A la Universidad los Libertadores que cada veintiún días nos sorprendía con su excelente nomina docente y por supuesto a la Licenciada Carolina por hacer de este proyecto un trabajo alcanzable y fácil de digerir.

## DEDICATORIAS

Alzo los ojos al cielo y solo veo una lluvia de bendiciones cayendo sobre mí, eres tu señor diciéndome “te apoyo” Por eso y mucho más Gracias señor.

A mis hijos Leslie, Luis, Lizzie y el inquieto Lucas por que despertaron en mí esa mujer guerrera que no sabía que era y que hoy gracias a su comprensión por la forzosa ausencia culmina una etapa soñada.

A mi esposo Luis Hernando por su invaluable apoyo y aliento constante.

A mis padres siempre secundándome en mis proyectos, me debo a todos ustedes y a todas esas personas de mi familia que hoy no menciono pero están en mi corazón como una luz que titila y alienta.

Al Colegio María Montessori mi cuna, por enseñarme todo lo que se en educación para ti y por ti este primer logro.

*Naicy Castilla B.*

A Dios todo poderoso, que es la luz permanente que ilumina mi sendero por darme sabiduría y permitirme perseverar en este difícil, pero agradable camino de la educación, hacia el mejoramiento académico; que repercute en mi desempeño profesional y favorece a mis estudiantes.

A mi padre, Juan De Dios Yepes, (Q.E.P. D.), por ser el primero en apoyarme y mostrarme el en búsqueda de una buena formación académica a pesar de los obstáculos de la vida, enseñándome a perseverar y afrontar con altura cualquier situación, por difícil que fuera, sé que desde el infinito, hoy estás orgulloso de mis logros.

A mi madre, Teresa Fajardo, por su dedicación abnegada, su colaboración y su amor en todo momento, por sacarme adelante y ser siempre un pilar fundamental en mi vida y en mí proceso de formación.

A mi esposa, Etilvia Rodríguez, por acompañarme en todos los momentos de mi vida, y apoyarme incondicionalmente, sin importar los sacrificios afrontados en el núcleo familiar, para que pudiera alcanzar este logro.

A mis hijos, Cindy Julieth, Álvaro Javier y Dagoberto, por animarme siempre a salir adelante y servirme de apoyo en todo momento, motivándome siempre para alcanzar mis logros, aun cuando en algunos momentos se presentaron situaciones difíciles

*Dagoberto Yepes Fajardo*

## LISTA DE GRÁFICOS

	Pág.
Grafica 1. Respuesta N° 1	44
Grafica 2. Respuesta N° 2	44
Grafica 3. Respuesta N° 3	45
Grafica 4. Respuesta N° 4	45
Grafica 5. Respuesta N° 5	46

## LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1	50
Tabla 2	51
Tabla 3	54



## TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCION.....	15
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	16
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	16
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	19
1.3 ANTECEDENTES .....	19
1.3.1. Antecedentes bibliográficos .....	19
1.3.2. Antecedentes empíricos .....	21
2. JUSTIFICACIÓN .....	23
3. OBJETIVOS.....	26
3.1. OBJETIVO GENERAL.....	26
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	26
4. MARCO DE REFERENCIA.....	28
4.1. MARCO CONTEXTUAL .....	28
4.2. MARCO TEÓRICO.....	30
4.3. MARCO LEGAL.....	34
5. DISEÑO METODOLÓGICO.....	37
5.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN.....	37
5.2. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	37
5.2.1 Población.....	37
5.2.2 Muestra.....	37
5.3. INSTRUMENTO .....	38
5.4. ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA INFORMACIÓN .....	40
5.4.1 Nivel descriptivo.....	41
5.4.2 Nivel inferencial .....	42
5.5. DIAGNÓSTICO .....	45
6. PROPUESTA.....	45
6.1. TÍTULO.....	46
6.2. DESCRIPCIÓN.....	46
6.3. JUSTIFICACIÓN. ....	46

6.4.	OBJETIVOS.....	47
6.5.	ESTRATEGIAS.....	47
6.6.	PERSONAS RESPONSABLES. ....	51
6.7.	BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA .....	51
6.8.	RECURSOS. ....	51
6.9.	EVALUACION Y SEGUIMIENTO .....	52
6.10.	INDICADORES DE LOGROS .....	52
6.11.	DOCUMENTACION .....	53
7.	IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA .....	53
8.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	54
8.1	CONCLUSIONES.....	54
8.2	RECOMENDACIONES.....	55
	BIBLIOGRAFÍA.....	56

## GLOSARIO

**EDUCACIÓN:** es el proceso de facilitar el aprendizaje. Conocimientos, habilidades, valores, creencias y hábitos de un grupo de personas son transferidos a otras personas, a través de la narración de cuentos, la discusión, la enseñanza, la formación o la investigación. La educación no solo se produce a través de la palabra, pues está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y actitudes.<https://es.wikipedia.org/wiki/Educacion>

**ESTRATEGIA:** entendemos por estrategias pedagógicas aquellas acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes. Para que no se reduzcan a simples técnicas y recetas deben apoyarse en una rica formación teórica de los maestros, pues en la teoría habita la creatividad requerida para acompañar la complejidad del proceso de enseñanza - aprendizaje.  
[http://docencia.udea.edu.co/educacion/lectura\\_escritura/estrategias.html](http://docencia.udea.edu.co/educacion/lectura_escritura/estrategias.html)

**JUEGO:** actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza. Actividad recreativa física o mental en la que compiten dos o más personas sometiéndose a unas reglas. Un **juego** es una actividad que se utiliza como diversión y disfrute para su participación; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.<https://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

**LÚDICA:** la lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según Jiménez (2002):

**METODOLOGÍA:** hace referencia al camino o al conjunto de procedimientos racionales utilizados para alcanzar el objetivo o la gama de objetivos que rige una investigación científica, una exposición doctrinal o tareas que requieran habilidades, conocimientos o cuidados específicos. Con frecuencia puede definirse la *metodología* como el estudio o elección de un método pertinente o adecuadamente aplicable a determinado objeto.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Metodologia>

**PEDAGOGÍA:** es la ciencia que tiene como objeto de estudio la educación (en pocas palabras, «enseñar a los que enseñan»). Es una ciencia perteneciente al campo de las Ciencias Sociales y Humanas; tiene como fundamento principal los estudios de Kant y Herbart. El objeto de estudio de la pedagogía es «la educación», tomada esta en el sentido general, que le han atribuido diversas legislaciones internacionales, como lo referido en documentos de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura (Unesco), la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI) y los propios de cada país (como las leyes generales o nacionales sobre educación). También es posible encontrar la palabra «formación» como objeto de estudio de la Pedagogía, siendo «educación» y «formación» vocablos sinónimos en tal contexto (existe un debate que indica que son términos diferentes). <https://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%C3%ADa>

## RESUMEN

A través de este proyecto, queremos dar herramientas de trabajo a los docentes de educación básica secundaria y en particular a los encargados del grado Noveno del colegio María Montessori en el marco de la inclusión de la lúdica en la planeación y puesta en práctica del ejercicio de enseñanza - aprendizaje para abordar el problema que se está presentado en dicha aula evidenciado en la una desmotivación de los estudiantes en la participación durante las actividades académicas, lo que ha incidido negativamente en el rendimiento académico de este grupo.

Como parte de la solución a esta problemática y después de un sondeo hecho a través de la aplicación de una encuesta de satisfacción a los estudiantes objeto de esta investigación acción (I A) con el fin de descubrir el origen de tal desempeño y encaminar el proyecto al diseño de una tabla de categorías lúdicas y actividades orientadas al juego que pueden ser utilizadas como estrategias lúdico pedagógicas para la planeación y organización de los planes de clases lo que ayudaría a fortalecer los procesos académicos, con el único propósito de minimizar el impacto negativo de las clases en las diferentes áreas del currículo que corresponden al grado y que viene afectando el nivel de desempeño.

Además, se busca cambiar los paradigmas de la clase tradicional (Magistral) por una metodología activa y enriquecedora de doble vía: Docente- estudiante y viceversa utilizándose actividades lúdico pedagógicas, diseñadas como estrategias que le permitan a los estudiantes utilizar el juego, el teatro, la danza, la recreación y actividades culturales que permitan dinamizar el proceso enseñanza aprendizaje para conseguir un mejor nivel de desempeño en los estudiantes; a través del trabajo colaborativo siendo ellos el epicentro de su proceso de formación.

Con la puesta en práctica de este proyecto y mediante la aplicación de las estrategias lúdicas que aquí se proponen; se busca erradicar la desidia y el bajo nivel de desempeño que viene afectando a los estudiantes del grado en mención.

Por otro lado, es importante resaltar el compromiso asumido por los estudiantes, docentes, directivos y padres de familia; para mejorar los aspectos que encierran esta problemática que afecta directa e indirectamente a todos los actores de la comunidad iniciando por los estudiantes y terminando en los padres de familia.

Se propone un procesos de formación integral que dé muestras de que el trabajo en equipo fortalece y potencializa el desarrollo de procesos en el ámbito educativo

## **INTRODUCCION**

La labor docente se ve privilegiada cuando se promueve en los estudiantes la búsqueda de alternativas, y soluciones a los problemas que afectan el normal desarrollo de los procesos cognitivos. El docente está llamado a ser orientador para que los niños, niñas y jóvenes se conviertan en seres capaces de enfrentar realidades y asumir retos para convertir en fortalezas las debilidades que de una u otra forma dificultan el devenir académico. De esta manera debe entonces el proceso de enseñanza –aprendizaje ser convertido en un dinamizador de pensamiento, un potenciador de creatividad, un actor crítico de la realidad para que juegue a favor de la consecución de logros y el fomento de las competencias, dentro y fuera del aula de clases con la estrategia única que integra placer y aprendizaje como lo es la lúdica.

## **1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

Los estudiantes del grado Noveno de Educación Básica Secundaria del Colegio María Montessori demuestran un alto grado de desmotivación y rendimiento básico frente a las actividades curriculares y extracurriculares de las diferentes asignaturas. Les gusta asistir a la institución pero no cumplen en su totalidad con la responsabilidad de los estándares establecidos.

### **1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Los estudiantes del Colegio María Montessori asisten a su jornada escolar en la mañana, provienen de familias de estratos 1 y 2 de la Zona Sur Occidental de la ciudad de Cartagena, cuyos núcleos familiares de acuerdo con las investigaciones realizadas al momento de sentar la matrícula en el observador del alumno, y por el Departamento de Bienestar Estudiantil, se encuentran conformados en su mayoría por familias monoparentales donde viven con uno de los padres, en un porcentaje medio son provenientes de familias elementales (padres e hijos) , otros están constituidos como familias extendidas o consanguíneas ( viven con familiares: abuelos, tíos, primos) que de acuerdo a sus ocupaciones laborales y escasa preparación académica, no les dedican el tiempo ni el afecto para la supervisión y orientación de actividades escolares, dejando esta responsabilidad al propio niño o joven, para quien le es más fácil dedicar todo su tiempo libre o extra escolar a ver televisión y jugar.

A nivel general el grupo se caracteriza por tener estudiantes inquietos, creativos, curiosos y espontáneos, pero al mismo tiempo se evidencia su desinterés en las



clases de Español, Sociales, Ciencias y Matemática. Este grupo de adolescentes inventan excusas como por ejemplo el deseo de ir al baño y a veces hasta la mentira como decir “no tengo lapicero o no traje el cuaderno” todo esto con el fin de evitar la realización de los trabajos propuestos. En, cambio, en otras asignaturas como Artística y Educación Física, se sienten satisfechos porque se hacen con motivación e integración de grupo.

El interés por la diversión y aspectos agradables está arraigado con el crecimiento del estudiante, y es lo que quiere hacer también en la escuela: aprender con juegos, con diversión, no con autoridad vertical. En la casa si él no hace las actividades es castigado, pero ¿quién le revisa lo que hace? ¿Quién lo motiva hacer las actividades cuando no hay quien se interese por el acompañamiento afectivo, de gusto, de autoestima?

Analizando las encuestas y las charlas realizadas con los estudiantes de la población objeto de estudio, con los directivos y docentes del Colegio María Montessori, se detectó que la ausencia de actividades emotivas de carácter pedagógico y lúdico a la vez, es lo que ha conllevado a que la mayor parte de los estudiantes no cumplan con sus deberes académicos desmejorando el alcance de los estándares en cada una de las materia básica. Se sienten absorbidos por los problemas sociales y económicos en los que se encuentran incluidos, propios de su entorno, más que por el interés de aprender. Para ellos, el colegio, en su parte física, es un lugar para alejarse de la realidad poco agradable en la que viven, le gusta estar allí, por eso no son insistentes, pero las clases, en cambio, son una camisa de fuerza, o un momento sin importancia.

Los discentes se sienten a gusto cuando el tema es de su interés, cuando se hacen las clases en un entorno diferente al encierro del aula, al estar pegado al tablero o sometido al libro, al régimen o están juntos. Lo que expresan es que

comparan al maestro poco dinámico con el ambiente imperativo de la casa, con la autoridad de quien manda más que con la satisfacción de los intereses de gustos de su edad. Esta coyuntura fue lo que sirvió de apoyo teórico para la selección del tema y elaboración de los objetivos.

La dificultad que aquí se plantea, es decir, la ausencia de patrones dinámico-pedagógicos que motiven al estudiante a ser participativo en todas las asignaturas para mejorar su rendimiento académico, se viene presentando desde hace mucho tiempo cuando los directivos y docentes detectaron un nivel de rendimiento académico en Básico en más del 70% en los estudiantes de todos los grados de la básica primaria, secundaria y media, evidenciado en la no entrega de actividades extracurriculares- cuando lo hacían no era en el tiempo estipulado-, el poco acompañamiento del padre de familia en cuanto a las actividades que se hacen desde el hogar, desmejoramiento en las evaluaciones de períodos, y en la formación de pequeños grupos de amigos aislados. Donde más se presentó el problema fue en el grado noveno de la jornada de la mañana. Es en este grupo donde se aplica el desarrollo de esta línea de investigación.

Al continuar esta problemática, sin intervención, el nivel educativo de los estudiantes seguirá en detrimento, arrojando bajos resultados en todos los procesos de formación, si no se organizan y se definen proyectos de vida sano e integral, cayendo en situaciones de deserción escolar y la descomposición social. Es aquí donde la puesta en práctica de este proyecto suma también importancia porque mediante acciones de juegos lúdicos agradables a los sujetos en mención se contribuye a formar ciudadanos de bien desde la escuela.

Toda esta situación hizo necesario elaborar estrategias lúdico-pedagógicas que se enmarquen a la parte afectiva y responsable del tiempo de los estudiantes en pro del mejoramiento académico y sobre todo la utilización sana del tiempo libre: divirtiéndose pero aprendiendo.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Es posible aplicar estrategias lúdico- pedagógicas para fortalecer los procesos académicos en los estudiantes de noveno grado del Colegio María Montessori de Cartagena?

## **1.3 ANTECEDENTES**

### **1.3.1. Antecedentes bibliográficos**

Título: Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la Matemática.

Autoras: Solórzano Calle Janet del Rocío – Tariguano Bohórquez y Yuxi Solanda

Editorial: Universidad Estatal de Milagro.

Resumen. Cuando se incorporan actividades lúdicas en la clase de matemáticas, se pretende que sea efectiva y que los objetivos planteados puedan lograrse en forma adecuada. Como principio básico los juegos deben fundamentarse en los contenidos educativos que ayuden a desarrollar los hábitos, las habilidades y actitudes positivas en el trabajo escolar, aplicando el razonamiento lógico, estimulando la creatividad en el estudiante, empleando estrategias de pensamiento, que promuevan el intercambio de relaciones personales y que favorezcan la cooperación y la comunicación en el aula de clases.

El éxito en el aprendizaje de esta disciplina, depende en buena medida de la planificación de actividades que promuevan la construcción de conceptos, a partir de experiencias concretas, en la interacción con los otros. En estas actividades la matemática se convertirá en herramientas funcionales y flexibles que le permitan resolver las situaciones problemas planteadas a través de las actividades lúdicas. Para elevar la calidad del aprendizaje de la matemática es necesario que los estudiantes se interesen y encuentren significado y utilidad en el conocimiento matemático, que lo valoren y hagan de él un instrumento que los ayude a reconocer, plantear, resolver problemas presentados en varios contextos de su vida cotidiana. La bondad de los juegos aplicados en las actividades docentes genera motivación, interés y participación activa permitiendo a los estudiantes adquirir aprendizajes significativos.

Título .La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas

Autora: Olga Patricia Ballesteros

Editorial: Universidad Nacional de Colombia. 2011

Resumen. En este trabajo se propone una estrategia metodológica basada en la lúdica que fomente competencias científicas a través de la comprensión de la naturaleza de la materia por parte de estudiantes del grado 601 del Colegio Las Américas I.E.D. de Bogotá. La propuesta tiene como premisa que el aprendizaje no sólo es un proceso cognitivo, también es un proceso afectivo que se puede apoyar en la lúdica como generadora de “motivación intelectual”.

El progreso en el nivel de comprensión de la teoría corpuscular se evaluó teniendo en cuenta cuatro dimensiones: imagen de la materia, aceptación del vacío, características de las partículas y nivel explicativo, propuesta elaborada por

Blanco y Prieto obteniéndose los siguientes resultados: del 100% de estudiantes el 55% paso de una “teoría macro-micro” a una “teoría partículas-vacío” y un 45% se mantuvo en una visión “macro-micro” de la materia en parte por dificultades en la competencia comunicativa y en parte por la resistencia cognitiva que genera la noción de discontinuidad y de vacío.

### **1.3.2. Antecedentes empíricos**

El Colegio María Montessori como institución ha sido estudiado desde diversas perspectivas. De igual manera él lo hizo con los estudiantes que requirieron, en el año 2012, de un proceso de mayor atención. Uno de esos procesos fue la perspectiva social y académica. En ese sentido, se tuvo encomendada una serie de tareas orientadas al plano personal y social de cada educando, tales como contribuir a su desarrollo personal, físico, intelectual, afectivo y relacional. Intentando integrarlos a la comunidad como un miembro activo y participativo, a partir de esto con la mayoría de los estudiantes se logró el propósito.

Antes de la puesta en práctica de este proyecto, en el año 2013 se presentaron situaciones académicas con estudiantes que presentaron nivel Bajo, obteniendo resultados intermedios, es decir, algunos se favorecieron, otros, no, dadas las circunstancias de poco acompañamiento de los padres, y de desmotivación; pues, la educación tiene que ver con el proceso de estructuración de la personalidad del niño y la niña, en tanto éstos son seres flexibles, maleables, cambiables y con capacidad de auto transformación. Es precisamente, a partir de la interrelación con los estudiantes del grado séptimo, del año 2012, y, octavo grado, 2013, que son ahora el grado noveno de 2014, donde se actualizan los modos de ver y hacer, potenciando la capacidad de expresión, la individualidad y las vivencias significativas, que les permite una acción responsable consigo mismo, con las otras personas y con el mundo.

Desde la anterior perspectiva, la educación de esos jóvenes en ambientes creativos y dinámicos posibilitó un espacio idóneo por medio del cual, ellos, exteriorizaron su riqueza espiritual, física, social y afectiva, pero no la académica porque quedó inconclusa, debido al cambio del docente encargado y de políticas institucionales. De allí la importancia de este proyecto educativo, en el año 2015, al propiciar la libre expresión de los estudiantes a través de juegos, dramatizaciones, cantos, poesías y especialmente de actividades lúdicas.

## 2. JUSTIFICACIÓN

*“La mejor enseñanza es la que utiliza la menor cantidad de palabras necesarias para la tarea.”*

*María Montessori*

Este proyecto de grado final que tiene por título “Estrategias lúdico- pedagógicas para el fortalecimiento de los procesos académicos en los estudiantes de noveno grado del Colegio María Montessori de Cartagena” representa su importancia en la medida en que busca fortalecer el rendimiento académico de un grupo de estudiantes que se sienten desmotivados para cumplir sus compromisos escolares en las asignaturas básicas y útiles para la continuidad de sus estudios superiores. La fuente de la problemática radica en la ausencia de actividades dinámicas personales y de grupos para acceder con mayor precisión a los conocimientos que están contenidos en los estándares del Ministerio de Educación Nacional.

Los investigadores de este trabajo diagnosticaron la causa principal mediante observación directa porque hacen parte de la comunidad educativa, además de encuestas y charlas entre estudiantes y docentes. Pero a pesar de la problemática, hay, al mismo tiempo, disponibilidad y espíritu de colaboración y superación entre la población objeto de estudio, por eso se emprendió desde el mes de Julio, el desarrollo de esta acción educativa. La problemática no es nueva, ni el proyecto es innovador, pero sí es oportuno porque se adentra en un problema que de no tratarse a tiempo se prolifera en los próximos años en todos niveles de la comunidad educativa Montessoriana.

Por lo anterior, se emprendieron acciones activas y eficientes, en un marco impregnado de compromiso por todas las personas que intervienen en la vida de los educandos de noveno grado. Todos los discentes en algún momento de su desarrollo han presentado dificultades para aprender. También tienen soluciones. Sin embargo la duda es ¿Cuándo?

Esta investigación, dada su proyección institucional no sólo busca beneficiar a los estudiantes del grado noveno de básica secundaria, sino a todos los niños y jóvenes que integran la comunidad escolar y que proceden de contextos problemáticos de bajos recursos económicos, con problemas familiares en la mayoría de los casos, con incidencia de vandalismo e intolerancia , sumándose la falta de apoyo en casa para la realización de tareas escolares , perjudicando aún más su nivel de desempeño académico.

Por otro lado desafortunadamente los docentes que trabajan en estos entornos no se dan a la tarea por mejorar sus formas de desarrollar la clase ya que no recurren a la innovación y la auto reflexión de su actividad como docentes, es por esto que es necesario que se busque la viabilidad de compartir conocimientos transversales donde prime el factor pedagógico del siguiente interrogante ¿Cómo aprenden mejor los estudiantes en determinado contexto?

El tiempo cambia y las personas también lo hacen de acuerdo a su edad y exigencia; los preadolescentes y adolescentes son los seres que constantemente están cambiando biológica y psicológicamente. La moda y los medios de comunicación influyen en tales transformaciones. Una de ellas, es la liberación por sus gustos, ya no desean la imposición sino la motivación; el docentes, ante esta petición, debe buscar la mediación, los recursos. Los medios virtuales han



ganado más espacio que las aulas. Durar más de tres horas en un chat, le es más placentero al joven o alumno que leer un libro o hacer mapas conceptuales de Sociales. Para ellos, el computador y el celular es un privilegio ante la humanidad de un profesor. Por eso en este trabajo se habla de ser tutor con estrategias de gustos.

Con las acciones lúdicas que se aplican en este proyecto, explicitas en el cronograma de actividades, para el mes de noviembre la respuesta final del interrogante del planteamiento del problema ¿qué importancia tiene la aplicabilidad de estrategias lúdico- pedagógicas para el fortalecimiento de los procesos académicos en los estudiantes de noveno grado de la Institución Educativa María Montessori de Cartagena? será positiva, fiable y contundente.

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1. OBJETIVO GENERAL**

Describir la importancia que tiene la aplicabilidad de estrategias lúdico-pedagógicas para el fortalecimiento de los procesos académicos en los estudiantes de noveno grado de la Institución Educativa María Montessori de Cartagena.

#### **3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Diagnosticar las causas que conllevan a los estudiantes de noveno grado al incumplimiento de su responsabilidad académica en algunas áreas del saber y su repercusión a nivel académico.
- Afianzar el aprendizaje de las asignaturas básicas mediante el desarrollo de destrezas y habilidades utilizando juegos didácticos que les gusten a ellos.
- Comparar los resultados obtenidos en la resolución de las operaciones matemáticas, producción de textos y estudios científicos con o sin la utilización de las acciones lúdicas.

- Implementar estrategias lúdicas que permitan cambiar el paradigma de los estudiantes del grado noveno sobre las áreas básicas haciéndoles notar su facilidad y la aplicabilidad en la vida cotidiana.

## **4. MARCO DE REFERENCIA**

### **4.1. MARCO CONTEXTUAL**

El Colegio María Montessori es una institución educativa de carácter privado, ubicado en la zona sur occidental de Cartagena, con una población estudiantil de 513 estudiantes matriculados para el año lectivo 2014.

Haciendo una observación directa en la comunidad educativa se ha podido detectar que ésta muestra una actitud desfavorable hacia la ejecución y presentación de actividades extracurriculares “tareas en casa”. Son pocos los estudiantes que consideran la importancia de estas actividades que refuerzan los procesos de aprendizaje. En la observación se resalta la desmotivación que causa este tipo de actividades al no dar cuenta de ellas en clase.

Para este trabajo investigativo se tuvo en cuenta la situación problema de la comunidad educativa del Colegio María Montessori, lo mismo que los factores que contribuyen a generar dicha problemática, como la apatía a utilizar una parte de su tiempo libre para la realización de estas actividades. Se evidencia la poca colaboración de los padres de familia o cuidadores en la organización y elaboración de este tipo de actividades.

Por otra parte es notable la pérdida del interés por el buen uso del tiempo libre siendo este utilizado para generar situaciones incómodas para el contexto social

tanto institucional como el familiar (reuniones de pandillas, consumo de alcohol y en los casos más extremos consumo de drogas y prostitución consentida).

Ante esta situación surge la preocupación y la necesidad de dar inicio a este proceso investigativo, para indagar las causas que originan el problema, y encontrar primero una explicación clara y amplia sobre los factores que dificultan actualmente un proceso donde es importante y necesario la formación en la adecuada utilización del tiempo libre a través de actividades lúdicas de significación. Es un reto para el grupo de investigación detectar las causas de esta problemática para luego poder dar solución y contribuir a la formación integral de este grupo de niños y jóvenes del Colegio María Montessori de Cartagena.

## 4.2. MARCO TEÓRICO

Las teorías seleccionadas en este marco teórico se relacionan con el tema, objetivo general y formulación del problema de investigación que se orienta a describir la importancia que tiene la aplicación de la lúdica para favorecer el rendimiento académico de los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa María Montessori.

“El hecho de resaltar la importancia que para el aprendizaje escolar tienen las actividades del propio estudiante (“lo que el estudiante hace”) llama la atención sobre las características del aprendiz humano individual. A menos que se preste atención a ello, muy poco se adelantará en la comprensión o el mejoramiento del aprendizaje escolar. Es útil recordar que el aprendizaje depende íntegramente de las actividades mentales del que aprende. Lo que haga el maestro solo importa en la medida en que afecte las acciones mentales del estudiante”<sup>1</sup>.

4.2.1 ¿Cómo adquiere el niño el lenguaje?. El lenguaje es “una representación convencional de la realidad a través de signos elaborados por la sociedad”<sup>2</sup>, entonces la adquisición en el niño no es innata sino que va evolucionando con su crecimiento y el contacto social. Desde la óptica sociocultural,<sup>3</sup> considera el lenguaje instrumento de intercambio social y su importancia en el desarrollo intelectual. Para él, es la interacción del lenguaje con la situación la que da al sujeto la capacidad para organizar actividades mentales, solucionar problemas

---

<sup>1</sup> CARRASCO José & BASTERRETCHE Juan. Técnicas y recursos para motivar a los alumnos, Alcalá, ediciones Rialp, 2004, p. 55.

<sup>22</sup> KAPPELMAYER & MENEGAZZO, 1975

<sup>3</sup> VIGOTSKY, 1985

prácticos y planificar acciones de allí la importancia que se le debe dar al desarrollo del lenguaje en cada una de sus etapas<sup>4</sup>.

De otra parte, la sociolingüística concibe el lenguaje como un proceso social, un medio de comunicación y una forma de identificación de los grupos sociales, estableciendo una relación entre estos tres elementos<sup>5</sup>. “El lenguaje es como un medio destinado tanto a la creación como a la expresión del pensamiento en el sentido más amplio; y no se refiere únicamente a unos determinados conceptos de orden intelectual o cosa parecido”<sup>6</sup>, lo anterior se puede interpretar que sin lenguaje no hay pensamiento.

4.2.2 La adolescencia ha sido definida como un periodo de transición que vive el individuo desde la niñez a la edad adulta. En los diferentes modelos teóricos del ciclo vital de la familia se menciona como un periodo crítico o como una de las principales transiciones de la vida familiar el momento en que uno de los hijos - habitualmente el hijo mayor- entra en la adolescencia. La educación de los discentes no es una acción unipersonal, ni de una actividad. En el proceso de educar toman parte los educadores, los educandos, la familia, la institución educativa, la sociedad, etc.; donde cada una de estas esferas debe posibilitar un clima de respeto y tolerancia. Los llamados técnicos en educación utilizan el juego y la comunicación humana para que la persona alcance su autorrealización mediante la comprensión de los otros, la tolerancia y la reflexión constante.

El educador debe tener respeto a su ideología, a su persona, a su concepción política, a sus iniciativas y al ejercicio profesional. El compromiso del maestro es doble: 1) Asistir y ayudar al alumno a que corra su riesgo; y, 2) Arriesgarse él

---

<sup>4</sup> FANDIÑO C. Graciela,. Lectura y escritura, Bogotá. Universidad Santo Tomás. Centro de Enseñanza desescolarizada, 1985.

<sup>5</sup> AGUDO, et al. 2000

<sup>6</sup> CHOMSKY, 1985.

mismo ante sí y ante el alumno. Este compromiso ha de ser liberador y no manipulador; “el docente ha de buscar la independencia de juicio y acción, porque cuanto menos necesite el alumno su apoyo, a medida que progresa cronológica y escolarmente, tanto mayor ha sido el provecho obtenido en el proceso educativo”<sup>7</sup>

“Los años de experiencia como maestras, y como estudiantes especialistas en pedagogía para la lúdica, nos induce a teorizar, que la lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad”<sup>8</sup>, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

Según “La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos”<sup>9</sup>.

“Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela”<sup>10</sup>. “La lúdica es un procedimiento pedagógico en si mismo. La

---

<sup>7</sup> AGUDO, Stella. CABRERA, Esther, et al. Interacción y competencia comunicativa. Bogotá: Edit, Universidad Nacional de Colombia, 2000.

<sup>8</sup> FERMOSO, Paciano: "El proceso de Educación". 1989.

<sup>9</sup> Jiménez, B. (2002) Lúdica y recreación. Colombia: Magisterio.

<sup>10</sup> Jiménez, B. (2002) Lúdica y recreación. Colombia: Magisterio.



metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad”<sup>11</sup>.

---

<sup>11</sup> Motta, 2004. Fundamentos de la Educación. Edit. Colombia Celebre, Pág. 23

### **4.3. MARCO LEGAL.**

La Constitución Política de Colombia, La ley general de educación, el Decreto 1620 de 2013 por ser el tema central, y el Proyecto Educativo Institucional de la institución Educativa María Montessori.

Ley 115 o General de Educación con sus objetivos por área y niveles.

Artículo 12.

La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación el deporte y la utilización del tiempo libre.

Ley 181 de 1995.

Artículo 3o. Para garantizar el acceso del individuo y de la comunidad al conocimiento y práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, el Estado tendrá en cuenta los siguientes objetivos rectores:

1o. Integrar la educación y las actividades físicas, deportivas y recreativas en el sistema educativo general en todos sus niveles.

2o. Fomentar, proteger, apoyar y regular la asociación deportiva en todas sus manifestaciones como marco idóneo para las prácticas deportivas y de recreación.

3o. Coordinar la gestión deportiva con las funciones propias de las entidades territoriales en el campo del deporte y la recreación y apoyar el desarrollo de éstos.

4o. Formular y ejecutar programas especiales para la educación física, deporte, y recreación de las personas con discapacidades físicas, síquicas, sensoriales, de la tercera edad y de los sectores sociales más necesitados.

5. Fomentar la creación de espacios que faciliten la actividad física, el deporte y la recreación como hábito de salud y mejoramiento de la calidad de vida y el bienestar social, especialmente en los sectores sociales más necesitados.

Constitución Política de Colombia.

#### Artículo 67.

La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.

Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

#### Ley 1620 DE 2013

Esta ley es la que rige a las instituciones educativas de cualquier naturaleza para resolver conflictos y garantizar la estabilidad disciplinaria de los educandos. Dados sus lineamientos y con base al PEI de la Institución Educativa José de la Vega, se diseñaron algunas acciones para los objetivos propuestos.

#### Artículo 1°. Objeto.

El objeto de esta ley es contribuir a la formación de ciudadanos activos que aporten a la construcción de una sociedad democrática, participativa, pluralista e intercultural, en concordancia con el mandato constitucional y la Ley General de Educación –Ley 115 de 1994– mediante la creación del Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar, que promueva y fortalezca la formación ciudadana y el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos de los estudiantes, de los niveles educativos de

preescolar, básica y media y prevenga y mitigue la violencia escolar y el embarazo en la adolescencia.

Artículo 2°. En el marco de la presente ley se entiende por:

– Competencias ciudadanas: Es una de las competencias básicas que se define como el conjunto de conocimientos y de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en una sociedad democrática.

Decreto 2737 de 1989

Artículo 1º .Este código tiene por objeto:

1. Consagrar los derechos fundamentales del menor.
2. Determinar los principios rectores que orientan las normas de protección al menor, tanto para prevenir situaciones irregulares como para corregirlas.
3. Definir las situaciones irregulares bajo las cuales pueda encontrarse el menor; origen, características y consecuencias de cada una de tales situaciones.

## **5. DISEÑO METODOLÓGICO**

### **5.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN**

El proyecto se cualifica en la modalidad de investigación cualitativa de tipo IA Investigación Acción. Se trata de describir los factores por los cuales los estudiantes se sienten desmotivados a no cumplir con sus obligaciones, analizarlos, y darle posible solución a favor de la población objeto de estudio.

### **5.2. POBLACIÓN Y MUESTRA**

**5.2.1 Población:** El Colegio María Montessori posee una población estudiantil total de 583 niños, niñas y adolescentes distribuidas en doce cursos de educación Preescolar, Básica Primaria , Básica Secundaria y Media Académica, esta investigación se realiza con los 35 estudiantes que cursan el grado Noveno.

**5.2.2 Muestra:** está conformada por los 35 estudiantes de la población por tratarse de un sólo grupo y una sola jornada En este caso, se tomará el cien por ciento (100%) de la población ya que es de fácil acceso a los investigadores, por lo tanto, no se procederá al muestreo, sino que se constituye en una muestra censal.

### **5.3. INSTRUMENTO**

Para el estudio se utilizó la técnica de la encuesta dirigida a estudiantes, para la obtención de la información requerida, aplicándose como instrumento una encuesta de cinco (5) preguntas cerradas con única respuesta.

### **ENCUESTA**

**APLICADA A ESTUDIANTES DEL GRADO NOVENO DEL COLEGIO MARIA MONTESSORI.**

**MARCA CON UNA X LA LETRA QUE REPRESENTA TU RESPUESTA**

1. En el desarrollo de las actividades escolares, en las diferentes asignaturas te gustaría:

- a. Que los profesores explique todo, porque él es quien debe hacerlo.
- b. Que solo participen los estudiantes que les gusta la asignatura.
- c. Que todos participen con interés empeño y creatividad para que sea una actividad agradable.
- d. Que los profesores solo aplique talleres y exámenes para desarrollar el programa de dichas asignaturas.

2. Para fortalecer y mejorar el desempeño de los estudiantes en el proceso de formación académico, los profesores deben:

- a. Continuar enseñando como lo vienen haciendo siempre en forma tradicional.
- b. Cambiar sus metodologías y utilizar nuevas estrategias lúdico-pedagógicas (juegos, rompecabezas sopas de letras, etc.) para hacer mas agradables las clases.
- c. Asignar temas a todos los estudiantes para que realicen exposiciones constantemente.
- d. Exigir a los estudiantes para que consulten y preparen todos los temas de cada área del conocimiento y socialicen.

3. Crees que las actividades lúdico-pedagógicas, para fortalecer y mejorar el proceso educativo se puede aplicar en:

- a. Algunas áreas del conocimiento.

- b. Educación Física.
  - c. Todas las áreas del conocimiento.
  - d. Ninguna de las áreas del conocimiento.
4. Crees que si los docentes aplicaran actividades lúdicas y recreativas en el desarrollo de las actividades en el aula de clases tu:
- a. Te interesarían los temas y aprenderías más y mejor.
  - b. Simplemente aprenderías.
  - c. Perderías el interés por el tema porque te distraerías.
  - d. Aprovecharías para escaparte y realizar otras actividades.
5. Las actividades académicas que más te gusta realizar para cumplir con una asignatura son:
- a. Las que solo necesitan la búsqueda de información en fuentes tecnológica, bibliográficas, audiovisuales sin sustentar.
  - b. Las que necesiten elaborar o transformar la información: hacer carteleras, maquetas, diapositivas, exposiciones, etc de forma individual.
  - c. Las que necesitan elaborar o transformar la información en trabajo de grupo.
  - d. Las que solo son clases magistrales.

#### **5.4. ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA INFORMACIÓN**

La encuesta aplicada tuvo como objetivo conocer el porcentaje de satisfacción de los estudiantes frente a la práctica pedagógica de sus docentes en cuanto a lo



que tiene que ver con la metodología de trabajo docente las estrategias utilizadas y las actividades que se planean para proceso de enseñanza y aprendizaje, de esta manera se evidenciaría el grado de motivación de estos frente a la realización de sus tareas escolares.

#### **5.4.1 Nivel descriptivo**

En este nivel se presentaron los siguientes resultados

En la pregunta N° 1; 34 estudiantes contestaron que en el desarrollo de las actividades escolares, en las diferentes asignaturas le gustaría: que todos participen con interés, empeño y creatividad para que sea una actividad agradable. Correspondiendo esta cifra al 97% de los encuestados y en un porcentaje del 3% respondió: que solo participen los estudiantes que les guste la asignatura, correspondiente a un (1) encuestado.

En la pregunta N° 2; 34 (97%) estudiantes encuestados respondieron la b, coincidiendo en que para fortalecer y mejorar el desempeño de los estudiantes en el proceso de formación académica, los profesores debían: Cambiar sus metodologías y utilizar nuevas estrategias lúdico-pedagógicas para hacer más agradables las clases y 1 estudiante considero que los docentes debían seguir enseñando como lo vienen haciendo siempre, en forma tradicional respuesta a de la encuesta (3%).

La pregunta N° 3 donde se indaga por la pertinencia en la aplicación de actividades lúdico-pedagógicas, para el fortalecimiento y mejoramiento del proceso educativo se obtuvieron 7 (20%) anotaciones para la respuesta a, 1 (3%) para la respuesta b, 27 (77%) para la c y 0 (0%) para la d.

En la pregunta N° 4 en la cual se hace referencia al papel que debe desempeñar el estudiante dentro del aula de clases y frente a las actividades académicas que se realizan si se utilizaran actividades lúdico pedagógicas en las diferentes asignaturas, las respuesta mayoritaria fue anotada en la a se interesarían por los temas y aprenderían más y mejor; con una incidencia de 34 (97%), siguiéndole la b con una anotación (3%) simplemente aprenderían , para las demás: c y d la anotación fue de 0 respuestas.

La pregunta N° 5 formulada para definir hacia donde se dirige el interés por el hacer y el saber de los estudiantes obtuvo la siguiente anotación: en la respuesta a hubieron 20 anotaciones correspondiente al 57% de los encuestados (mayor anotación) en la b se contabilizaron 8 anotaciones siendo este el 23% y en la respuesta c se contabilizaron 7 anotaciones correspondientes al 20% de los encuestados, lo que quiere decir que si bien a la mayoría de los estudiantes les gustan las actividades en las que se necesiten la búsqueda de información en las fuentes tecnológicas, bibliográfica, audiovisuales sin sustentar lo investigado. En cuanto al trabajo individual o de grupo hay quienes se inclinan sin mayor diferencia a realizar este trabajo de forma individual. Sin embargo todos descartan las actividades magistrales.

#### **5.4.2 Nivel inferencial**

Grafico 1.

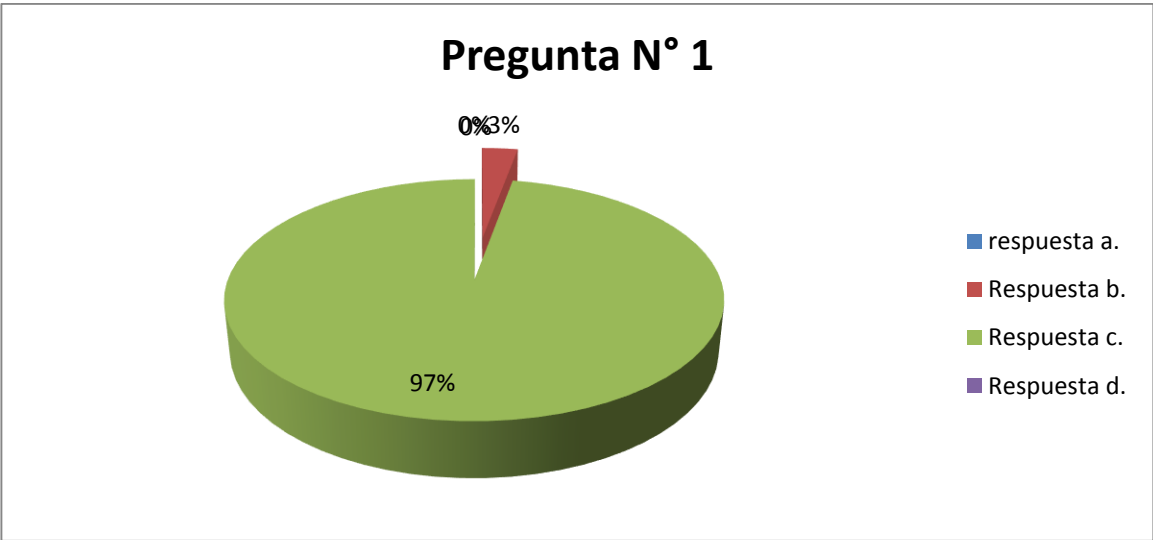


Grafico 2.

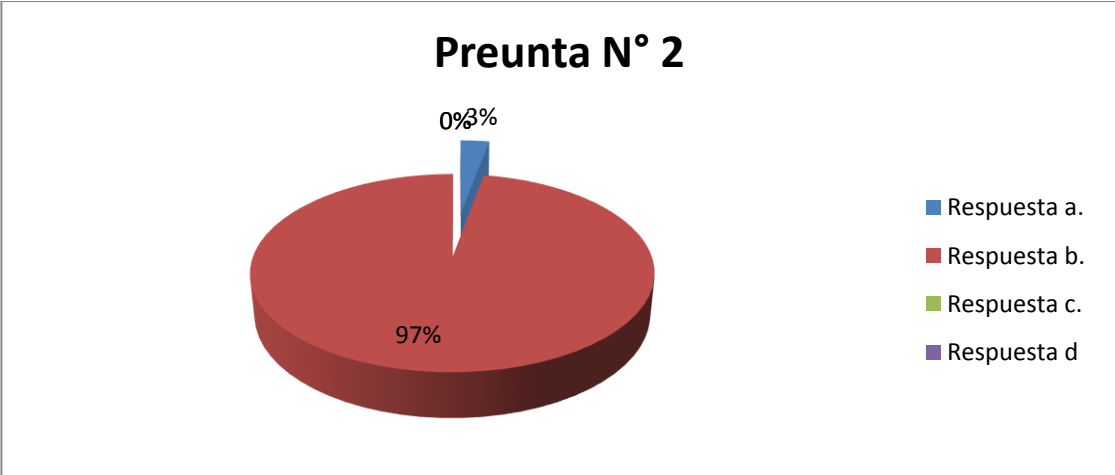


Grafico 3

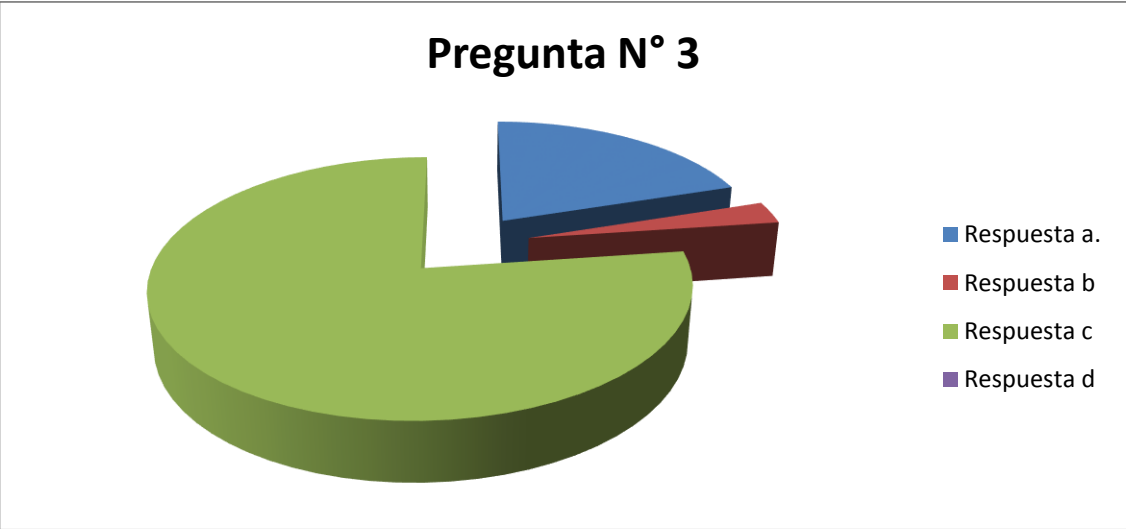


Grafico 4

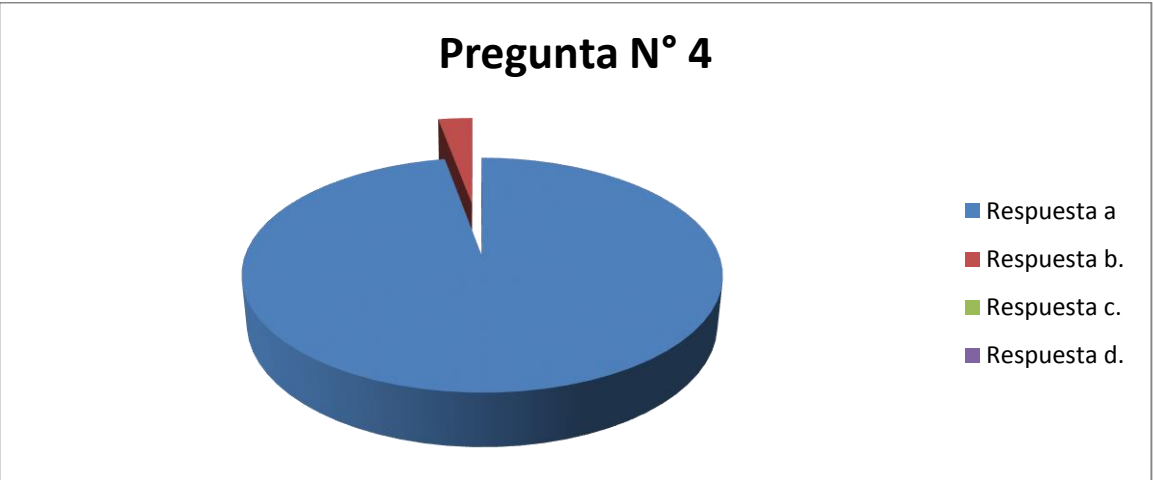
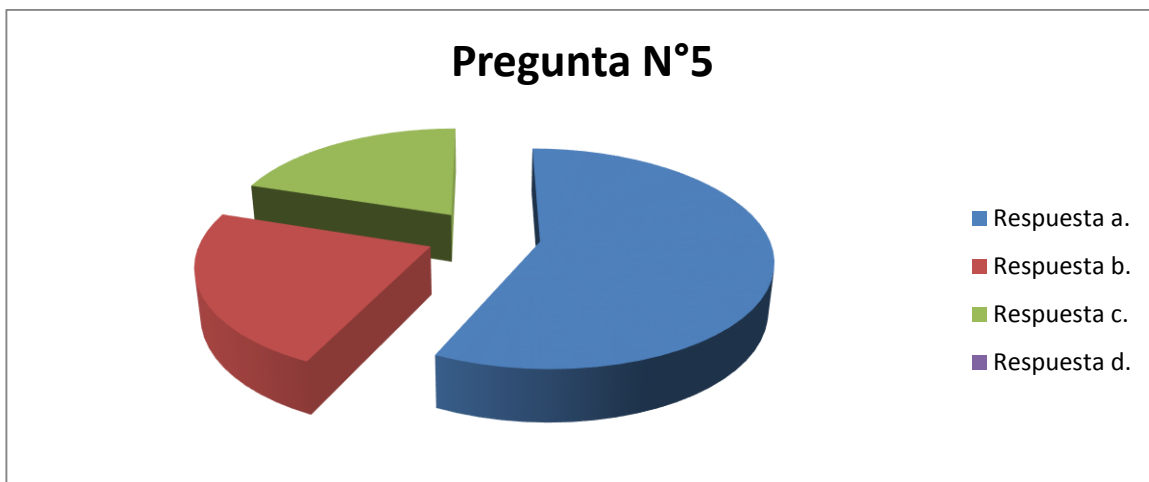


Grafico 5



### 5.5. DIAGNÓSTICO

Después de haberse analizado los resultados de las encuestas se puede deducir que en las actividades académicas que se realizan en grado Noveno no se tiene en cuenta la motivación y la creatividad para desarrollar en los estudiantes la responsabilidad y el placer por la realización de actividades escolares y su sustentación, se evidencia el uso exagerado de las clases magistrales para el manejo de los diferentes temas del currículo y una franca desmotivación para la realización de trabajos grupales.

### 6. PROPUESTA

## **6.1. TÍTULO**

Fortalecer el proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes de grado 9° con la implementación de la lúdica como estrategia didáctica de estimular el rendimiento académico.

## **6.2. DESCRIPCIÓN**

Para el fortalecimiento del proceso de enseñanza – aprendizaje con los estudiantes de grado 9° se propone emplear la lúdica como estrategia didáctica para disminuir la apatía, la desmotivación e irresponsabilidad de los estudiantes frente a la realización y presentación de actividades académicas, así como también potenciar y rescatar el trabajo en equipo como estrategia de socialización e intercambio de ideas y conocimientos permitiendo sanear la convivencia dentro del aula de clases.

## **6.3. JUSTIFICACIÓN.**

El presente proyecto muestra una propuesta desarrollada a partir de la problemática evidenciada por los reportes académicos del grado noveno, por las constantes quejas de docentes de las diferentes áreas curriculares y por los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes, en donde se pone de manifiesto una abstención y apatía a la realización de actividades académicas dentro y fuera del aula, por considerar que la metodología utilizada por los docentes les resulta poco estimulante y tradicional. Sin desconocer que los contenidos temáticos en las diferentes áreas de un currículo de Educación Básica

Secundaria son importantes para la formación de un educando, se busca no dejarlos hacer lo que quieran , si no permitirles generar conocimiento partiendo de la creación de actividades con intencionalidad definida, como clave para lograr la relación armónica entre lo lúdico y el aprendizaje tal como lo plantea María Montessori, maestra pionera de la creación de ambientes Lúdicos

#### **6.4. OBJETIVOS.**

##### **- OBJETIVOS GENERAL**

Diseñar e implementar estrategias lúdica-pedagógicas para fomentar el nivel de desempeño académico de los estudiantes del grado noveno.

##### **- OBJETIVOS ESPECIFICOS**

-

1. Motivar el interés de los estudiantes por la realización de actividades escolares con la implementación de la lúdica como herramienta estratégica.
2. Inducir a los docentes del grado noveno al desarrollo e implementación de metodologías orientadas a la lúdica.
3. Propiciar ambientes lúdicos estimulantes del aprendizaje dentro del aula que se reflejen en la producción académica de los estudiantes.

#### **6.5. ESTRATEGIAS.**

Para implementar la lúdica en el contexto académico es necesario hacer claridad de su importancia y fin, de tal forma que las personas en este caso los estudiantes, docentes, directivos y padres de familia reconozcan y se sensibilicen frente a la función académica de esta estrategia de trabajo por lo cual consideramos necesario dividir en dos fases que permitan la implementación de la lúdica en el trabajo docente, con la utilización de las variables que permitan la evaluación de las actividades en pro del aprendizaje y que estas actividades sean del tipo de ejercicios que se pueden desarrollar en el aula de clases en una o dos horas máximo del tiempo escolar (60 minutos una hora de clases), estas las hemos denominado **Fase de Sensibilización** y la **Fase de Implementación**. Por otra parte está el trabajo del docente en el aula el cual debe estar orientado a lograr la plena satisfacción del estudiante, del proceso de enseñanza y del logro de la competencia que se busca potenciar en el educando, para ello se propone una categorización de los diferentes tipos de juegos con los cuales se puede lograr el fin pedagógico, entre otros juegos.

Tabla. 1

#### Cronograma

<b>FASE</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>RESPONSABLES</b>
Sensibilización	Dar a conocer el fundamento, la	Taller de sensibilización e	Grupo gestor del proyecto.



	importancia y seriedad que implica la estrategia de la pedagogía lúdica en el quehacer educativo como fuente de aprendizaje.	información general a: - Docentes y directivos docentes. - Padres de familia. - Estudiantes.	
Implementación		Planeación de actividades y temas. Evaluación de la actividad y calificación.	Docentes y estudiantes

Tabla 2.  
Estrategias Lúdicas Pedagógicas.

Categoría de los Juegos	Tipos de Juegos	Modalidad
Recreativos	* <b>Juegos tradicionales:</b> Se refiere los juegos que pasan de generación en generación, no necesitan grandes instrumentos para su	

	<p>realización y las normas y reglas son las mismas desde hace años.</p> <p>* <b>Juegos Populares:</b> Son los juegos <b>realizados en masa</b>. Según la época en donde se encuentren sus participantes será el tipo de juego al que se jugara, ya que los mismos <b>dependen de la moda</b>.</p> <p>* <b>Juegos autóctonos:</b> Se considera una variación de los juegos tradicionales con la diferencia de que se pueden llegar a modificar las reglas con el paso del tiempo.</p>	<p>De mesa</p> <p>De campo</p> <p>De agilidad mental</p>
Deportivos	Son todos aquellos juegos que hacen parte de una disciplina donde se ponen a prueba y a nivel competitivo unas destrezas y habilidades y tiene reglas establecidas e invariables.	<p>De campo</p> <p>De mesa</p> <p>De agilidad mental</p>
Culturales y Artísticos	Son todos aquellos que incluyen el arte y la expresión corporal de forma artística	<p>Danza</p> <p>Teatro</p> <p>Canto</p>
Tecnológicos	Son todos aquellos que requieren las TIC como herramienta de enseñanza y aprendizaje	<p>Video juegos</p> <p>Audiovisuales</p> <p>Etc.</p>

## **6.6. PERSONAS RESPONSABLES.**

Para garantizar el éxito de esta propuesta es necesario involucrar como actores movilizadores a los docentes, estudiantes y directivos docentes como responsables de la creación de ambientes de aprendizaje placenteros con el apoyo invaluable de la estrategia lúdica.

## **6.7. BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA**

Directamente los beneficiados por esta propuesta serán los estudiantes de grado Noveno quienes verán reflejado su esfuerzo, dedicación y aportes en sus notas académicas, así como también evidenciarán una mejoría en las relaciones interpersonales en el grupo ya que tendrán la oportunidad de actuar y trabajar como equipo a través de las diferentes estrategias lúdicas utilizadas por el cuerpo docente. Indirectamente el beneficio se dará a los docentes quienes dinamizarán las clases y obtendrán los resultados de producción académica que se busca en toda planeación de logros y competencias, las clases serán más amenas y organizadas, también se incluye dentro del paquete de beneficiarios a los padres ya verán a sus hijos más motivados con el ambiente escolar y su quehacer de tal manera que reflejarán mayor responsabilidad en sus tareas escolares.

## **6.8. RECURSOS.**

Físicos:

La planta física de la institución educativa: aulas, salón múltiple etc.

Materiales:

Todos los necesarios, contemplados en la planeación del docente para la realización de su clase, técnica, didáctica, etc.

## 6.9. EVALUACION Y SEGUIMIENTO

Se propone un seguimiento lineal partiendo de los resultados académicos de los estudiantes (bimestral), apoyado por las evaluaciones periódicas que realizan los docentes y su reporte de las actividades planeadas por escrito. Este seguimiento será liderado por la coordinación académica del plantel y socializado al grupo de interés (Docentes, estudiantes y padres de familia).

## 6.10. INDICADORES DE LOGROS

Tabla 3.

Indicadores de Logros de la Propuesta

Indicador de Logros	Cumplido	No cumplido
Inclusión de actividades lúdico-pedagógicas en la planeación de clases por parte de los docentes.		
Participación de los		

estudiantes en las clases		
Presentación de trabajos.		
Mejoría en el rendimiento académico de los estudiantes.		
Aumento de la creatividad de los estudiantes al presentar actividades escolares.		

### **6.11. DOCUMENTACION**

El proyecto se documentó con información recopilada de los reportes de profesores, encuestas realizadas a los estudiantes y revisiones de fuentes bibliográficas.

## **7. IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA**

La implantación de la propuesta se dará en el segundo semestre académico del año 2015 aplicando todas sus fases y evaluaciones y seguimientos a la propuesta con el fin de que se pueda institucionalizar como parte del quehacer docente.

## **8. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **8.1 CONCLUSIONES**

En este trabajo de investigación, se ha diseñado una tabla que contempla una serie de estrategias lúdico- pedagógicas que apuntan a minimizar o poner fin a una problemática de rendimiento académico en los estudiantes de grado noveno, a través de la puesta en práctica de una planeación de clases o temas que involucren actividades que potencien el trabajo del equipo Docentes-Estudiantes-padres de familia y a la vez lograr que los estudiantes se conviertan en el eje principal de su proceso de formación, para acabar con la desmotivación de los estudiantes y a su bajo nivel de desempeño en la mayoría de las áreas del

conocimiento, resultado de las metodologías tradicionalistas que los convertían en entes pasivos, resignados, sin opinión ni participación en las clases.

A través de este trabajo investigativo, se busca comprometer a la comunidad educativa en general, en la participación activa para alcanzar los objetivos propuestos y cambiar los paradigmas tradicionales y hacer de la educación un proceso dinámico, agradable y placentero para bien de nuestra comunidad educativa.

## **8.2 RECOMENDACIONES**

Se recomienda:

A docentes:

Todos los docentes deben comprometerse a realizar actividades que se orienten al beneficio del proceso enseñanza aprendizaje en términos de producción y creación de un nuevo pensamiento, además a tener en cuenta la aplicación de actividades lúdico pedagógicas para que los estudiantes se conviertan en protagonistas del desarrollo de su proceso cognitivo y de esta forma mejorar su rendimiento académico. Es decir, cambiar las metodologías tradicionales que tanto daño le han causado a nuestros estudiantes ocasionando desmotivación y pérdida de liderazgo así como también del protagonismo y la creatividad de nuestro niños, niñas y jóvenes.

A estudiantes:

Se le invita a participar activamente en el desarrollo e implementación de estrategias lúdico pedagógicas para que se les facilite su proceso de formación cognitiva en las diferentes áreas del conocimiento, para que de esta manera, se les hagan las clases amenas y placenteras, cambiando los paradigmas tradicionales.

A padres de familia:

A comprometerse y apoyar a sus hijos y docentes para que las actividades que se desarrollen dentro del aula tengan impacto positivo también en sus casas y que repercutan en beneficio del proceso educativo que se evidencie en la mejoría del rendimiento académico.

## **9. BIBLIOGRAFÍA**

CARRASCO José & BASTERRETCHE Juan. Técnicas y recursos para motivar a los alumnos, Alcalá, ediciones Rialp, 2004, p. 55.

KAPPELMAYER & MENEGAZZO, 1975

VIGOTSKY, 1985

FANDIÑO C. Graciela,. Lectura y escritura, Bogotá. Universidad Santo Tomás. Centro de Enseñanza desescolarizada, 1985.

AGUDO, et al. 2000

CHOMSKY, 1985.



AGUDO, Stella. CABRERA, Esther, et al. Interacción y competencia comunicativa. Bogotá: Edit, *Universidad Nacional de Colombia*, 2000.

FERMOSO, Paciano: "El proceso de Educación". 1989.

Jiménez, B. (2002) Lúdica y recreación. Colombia: Magisterio.

Jiménez, B. (2002) Lúdica y recreación. Colombia: Magisterio.

Motta, 2004. Fundamentos de la Educación. Edit. Colombia Celebre, Pág. 23

Gonzales Gabriel, Geraldino Jesús, Ruiz Anabelis, Astudillo Liliana, "Tipos de Juegos Recreativos"  
Enviado por: Cochex Figueras, REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA, MINISTERIO DEL PODER  
POPULAR PARA LA EDUCACIÓN, LICEO BOLIVARIANO "CAIGUIRE". CUMANÁ – ESTADO – SUCRE.

Lee todo en: Tipos de juegos recreativos <http://www.tipos.co/tipos-de-juegos-recreativos/#ixzz3dRwgNUAR>